1 Informações Importantes

Informações Básicas

2 Controlos

3 Iniciar o Jogo

4 Guardar e Sair do Jogo

Jogar

5 Fields e Areas

6 Tipos de Combates Especiais

Switch Menu

7 Switch Menu

8 Informações do Pokémon

Nas Cidades

9 Instalações da Cidade

10 Two Player (Dois Jogadores)

11 Shopscope

Assistência Técnica

1 Informações Importantes

Obrigado por ter escolhido Super Pokémon™ Rumble para a Nintendo 3DS™.

Esta aplicação funciona apenas com as versões europeia e australiana da Consola Nintendo 3DS.

Leia este manual com atenção antes de utilizar a aplicação. Se a aplicação se destinar a ser utilizada por crianças pequenas, o manual deverá ser-lhes lido e explicado por um adulto.

Leia o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS, pois este contém informações importantes que o ajudarão a usufruir desta aplicação.

✦ Todas as referências a "Nintendo 3DS" neste manual referem-se às Consolas Nintendo 3DS e Nintendo 3DS XL.

Informações sobre Saúde e Segurança

⚠ IMPORTANTE

Pode consultar informações importantes sobre a sua saúde e segurança, acedendo à aplicação Informações sobre Saúde e Segurança a partir do Menu HOME.

Para aceder a esta aplicação, toque

no símbolo no Menu HOME. Em seguida, toque em ABRIR e leia na íntegra o conteúdo de todas as secções. Quando terminar, prima para regressar ao Menu HOME.

Antes de utilizar aplicações da Nintendo 3DS, deverá ler na íntegra o manual de instruções da consola, prestando especial atenção às Informações sobre Saúde e Segurança.

Para precauções relativas à comunicação sem fios ou à jogabilidade online, consulte as Informações sobre Saúde e Segurança no manual de instruções da consola.

Precauções relativas à Partilha de Informações

Ao partilhar conteúdos com outros utilizadores, não carregue, troque nem envie conteúdos ilegais, ofensivos ou que possam infringir os direitos de terceiros. Evite a utilização de informações pessoais e certifique-se de que obtém todos os direitos e autorizações necessários da parte de terceiros.

Seleção de Idioma

O idioma do jogo dependerá daquele que estiver definido na consola. Este título suporta cinco idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol e italiano. Se o

idioma da sua Consola Nintendo 3DS já estiver configurado para um destes, será esse mesmo idioma que aparecerá no jogo. Se a sua Consola Nintendo 3DS estiver configurada para outro idioma, aquele que aparecerá no jogo será, por predefinição, o inglês. Para obter instruções sobre como alterar o idioma da consola, consulte o manual eletrónico das Definições da Consola.

Classificação Etária

Para obter informações sobre a classificação etária desta e de outras aplicações, consulte a página web de referência sobre o sistema de classificação etária da sua região:

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemanha):
www.usk.de

COB (Austrália):
www.classification.gov.au

OFLC (Nova Zelândia):
www.censorship.govt.nz

Advertências

Ao descarregar ou utilizar esta aplicação (incluindo todo e qualquer conteúdo digital ou documentação que descarregue para utilizar com a aplicação em causa) e depois de efetuados os pagamentos aplicáveis, o utilizador

possuirá uma licença pessoal, não exclusiva e revogável para utilizar esta aplicação na Consola Nintendo 3DS. A utilização desta aplicação está sujeita ao Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, que inclui o Código de Conduta dos Serviços de Rede da Nintendo 3DS.

A reprodução ou distribuição não autorizadas são proibidas. Nem a sua Consola Nintendo 3DS nem esta aplicação foram concebidas para utilização com dispositivos ou acessórios não autorizados. Tal utilização poderá ser ilegal e invalida qualquer uma das garantias, representando uma violação dos seus deveres ao abrigo do Contrato de Utilização. Além disso, tal utilização poderá resultar em lesões a si próprio ou a terceiros, bem como causar danos e/ou problemas de funcionamento na sua Consola Nintendo 3DS e serviços relacionados com a mesma. A Nintendo® (assim como os seus titulares de licença e distribuidores) não se responsabiliza por quaisquer danos ou perdas procedentes da utilização de dispositivos ou acessórios não autorizados.

Esta aplicação, o respetivo manual de instruções e quaisquer outros textos que a acompanhem estão

protegidos pelas leis de propriedade intelectual nacionais e internacionais. A titularidade deste documento não lhe confere qualquer licença ou direitos de propriedade sobre o mesmo ou outros textos.

A Nintendo respeita a propriedade intelectual de outros e pedimos aos fornecedores de conteúdos para a Nintendo 3DS que façam o mesmo. De acordo com o "Digital Millennium Copyright Act" dos Estados Unidos da América, a Diretiva sobre Comércio Eletrónico da União Europeia, e outras leis aplicáveis, a Nintendo adotou a política de eliminar, em determinadas circunstâncias e a seu próprio critério, quaisquer aplicações da Nintendo 3DS que aparentem infringir os direitos de propriedade intelectual de terceiros. Se acredita que os seus direitos de propriedade intelectual estão a ser violados, poderá obter mais informações sobre a nossa política e conhecer os seus direitos em: ippolicy.nintendo-europe.com

Os utilizadores residentes na Austrália e na Nova Zelândia devem consultar:

© 2011 Pokémon.
© 1995-2011 Nintendo Co., Ltd./
Creatures Inc./GAME FREAK inc.
Developed by Ambrella.

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

CTR-P-ACCP-EUR

2 Controlos

Em Super Pokémon Rumble, irá normalmente utilizar os botões para escolher itens no menu e mover os Pokémon. Para algumas funções, poderá ter de utilizar o stylus.

Controlos Gerais

Movimento	✚ / ◎
Selecionar itens do menu	✚ / ◎
Decidir	Ⓐ
Ver informações	Ⓐ
Falar	Ⓐ
Utilizar Move Ⓐ	Ⓐ
Enviar mensagem	Ⓐ
Anterior	Ⓑ
Utilizar Move Ⓑ	Ⓑ
Exibir o Switch Menu	Ⓧ
Exibir o Pause Menu	START
Exibir o Menu HOME	HOME

Controlos do Switch Menu

Ver informações dos Pokémon	Ⓨ
Registar um Favorito	R
Filter ou Sort (Filtrar ou Ordenar)	START

3 Iniciar o Jogo

Toque no símbolo Super Pokémon Rumble no Menu HOME e depois em ABRIR para iniciar o jogo. Irá surgir o Menu Título.

Menu de Título

Quando jogar o jogo pela primeira vez, selecione NEW GAME (Novo Jogo). Se guardou dados, selecione CONTINUE (Continuar). Quando retomar o jogo, estará junto às portas de uma cidade (pág. 9).

4 Guardar e Sair do Jogo

O seu progresso no jogo é guardado automaticamente em determinados pontos. Existe apenas um ficheiro de dados guardados. Não desligue a Consola Nintendo 3DS enquanto “Saving...” (A Guardar...) for visível no ecrã. Quando quiser parar de jogar, prima START para exibir o Pause Menu e escolha SAVE AND QUIT (Guardar e Sair) antes de fechar a aplicação ou desligar a consola.

✦ Independentemente do local onde se encontrava quando guardou o jogo, estará junto às portas de uma cidade quando o retomar.

Eliminar Dados Guardados

Para eliminar dados guardados, prima ao mesmo tempo, sem soltar, Ⓐ + Ⓑ + Ⓧ + Ⓨ enquanto o jogo está a carregar.

✦ Os dados de gravação eliminados não podem ser recuperados.

- Não desligue a consola nem a reinicie, nem retire o cartão de jogo ou o Cartão SD enquanto estiver a gravar. Tenha cuidado para não deixar entrar sujidade nos terminais. Qualquer uma destas ações poderá resultar numa perda de dados irreversível.
- Não utilize acessórios ou aplicações externas para modificar os seus dados de gravação, o que poderá impossibilitar a progressão ou levar à perda de dados de gravação. Qualquer modificação será irreversível, portanto tenha cuidado.

5 Fields e Areas

Cada field (campo) contém várias areas (áreas) mais pequenas. Para passar uma area, lute com os Pokémon que ali vivem. Cabe-lhe tornar-se amigo de Pokémon cada vez mais poderosos, para conseguir preencher os requisitos de participação na Battle Royale (Combate Real) (pág. 6) e seguir em frente na sua aventura. Os fields também contêm as cidades (pág. 9), que são pontos centrais na história.

Field

Caminhe até uma area ou cidade para entrar.

Area

Explore a area enquanto enfrenta outros Pokémon. Para passar uma area, terá de derrotar o Boss (Chefe). Encontrará o Boss no fim dessa area.

Launch Pad

Salte para Launch Pads (Plataformas de Lançamento), como a que mostramos aqui, para avançar ou ir para um local diferente. Lembre-se que as Launch Pads são uma viagem só de ida.

✦ Verá que existem diferentes tipos de Launch Pads se reparar na sua cor e forma.

Utilizar os Ecrãs do Jogo

As informações apresentadas nos ecrãs dependem do seu local no jogo.

① Nível HP

O nível azul-água mostra quantos HP (Pontos de Vida) restam ao seu Pokémon atual. À medida que o

Pokémon sofre danos, o nível desce. Quando se esgota, o Pokémon é derrotado.

② Informação sobre Inimigos

O nome e o type (tipo) do Pokémon que está a enfrentar.

③ Minimapa

O minimapa mostra o que se passa à sua volta. O tipo de ícones apresentados no mapa irá mudar em função do seu local no jogo.

- O seu Pokémon
- Inimigos
- Boss
- Pokémon tombados
- Launch Pad
- Saída
- Tunnel (Túnel)
- Instalações
- Area concluída
- Area não concluída
- Cidade (Glowing Fountain [Fonte Luminosa])

④ Atuais (pág. 9)

⑤ Combo

⑥ Nível HP do Boss

Este nível é mostrado quando enfrenta um Boss.

⑦ Wonder Keys

As Wonder Keys (Chaves Mistério) diminuem uma a uma quando o seu Pokémon é derrotado. Quando já

não tiver Wonder Keys, o jogo acaba.

⑧ Localização Atual

⑨ Número de Aliados

Moves e Types

Prima Ⓐ para utilizar o move (habilidade) atribuído a Ⓐ e Ⓑ para o move atribuído a Ⓑ. Alguns Pokémon só conhecem um move. Cada move tem um type, e os danos que o move causa dependem de como este se combina com os types dos moves de outros Pokémon.

Ser Amigo de Pokémon

Quando um Pokémon que derrotou se vira e cai por terra, toque no Pokémon para se tornar seu amigo.

Trocar de Pokémon

Prima Ⓧ para visualizar o Switch Menu (Menu de Troca) (pág. 7). Neste menu pode trocar o Pokémon que está a controlar (o seu Pokémon atual) por um dos outros Pokémon seus amigos sempre que quiser.

Wonder Keys e Fim do Jogo

Quando o seu Pokémon atual perde todos os HP, desmaia e perde uma

Wonder Key . Escolha outro Pokémon com o Switch Menu. Se perdeu todas as chaves ou já não tem Pokémon para trocar, o jogo acaba. Regressará então a uma cidade.

Combo

A Combo mostra o número de Pokémon que derrotou de seguida. À medida que a Combo aumenta, torna-se ligeiramente mais fácil derrubar os inimigos. A Combo terminará se não atacar outros Pokémon durante algum tempo.

6 Tipos de Combates Especiais

Aplicam-se regras especiais aos seguintes tipos de combate. Nestes combates, os Pokémon não vão tornar-se seus amigos, mesmo que os derrote.

Battle Royale

Vencerá o combate se derrotar todos os Pokémon na arena dentro do tempo limite.
Quando derrota um Pokémon, surge um . Apanhe-o para prolongar o tempo limite.

✦ Numa Battle Royale, não pode trocar de Pokémon até o seu Pokémon atual desmaiar.

Team Battle

Na Team Battle (Combate em Equipa) selecione até dois Pokémon além do seu Pokémon atual e em seguida lute como uma equipa de três. Não pode trocar de Pokémon durante o combate. Depois de alcançar um determinado ponto no jogo, poderá receber Windup Energy (Tensão) quando derrotar um Pokémon. Quando tem Windup Energy suficiente, prima Ⓧ para utilizar o potente Hyper Mode (Modo Hiper) durante um período de tempo limitado.

Charge Battle

Envie um grupo grande dos seus Pokémon contra legiões de outros Pokémon. Continue a premir Ⓐ rapidamente ou rode o ◎ para aumentar o poder da sua carga. Se a sua equipa for mais forte do que o outro grupo de Pokémon, irá vencer e seguir em frente. Se a sua equipa for mais fraca, perderá a Charge Battle (Combate de Choque) e terá de aumentar as suas forças para tentar novamente.

7 Switch Menu

Prima Ⓧ para exibir o Switch Menu. Neste menu, pode trocar o seu Pokémon atual ou ver informações sobre os Pokémon na sua Collection (Coleção).

- ✦ O jogo é interrompido quando exibe o Switch Menu.

Ecrã Switch Menu

Os Pokémon na sua Collection são apresentados numa lista. O número "Power" indica a força global de cada Pokémon. Para trocar o seu Pokémon atual, selecione um Pokémon na lista e prima Ⓐ.

- ✦ Se o seu Pokémon atual for atacado durante a troca, não poderá ser trocado.

Filter e Sort

Prima START no Switch Menu para filtrar a lista dos Pokémon apresentados ou para os ordenar por nome, type, etc.

Favorites

Para registar um Pokémon selecionado como um dos seus Favorites (Favoritos), prima Ⓡ no Switch Menu. Os seus Pokémon Favoritos têm um símbolo e são apresentados no cimo da lista a seguir ao seu Pokémon atualmente selecionado.

8 Informações do Pokémon

Prima Ⓨ no Switch Menu para ver informações detalhadas sobre o Pokémon selecionado.

① Power

② Type

③ HP Atuais / HP Máximos

④ Informação sobre os moves

Mostra o nome e type dos moves atribuídos a Ⓐ e Ⓑ. Quantos mais símbolos ☆ o move tiver, mais forte será. Os moves com efeitos adicionais têm uma ▶.

✦ Quando o type de move corresponde ao type do Pokémon, o move é assinalado com uma ★ e o seu power (poder) é maior do que o normal.

⑤ Efeitos de Special Traits

⑥ Original Toy Trainer

O nome registado na aplicação Editor Mii™ é apresentado como o nome do Original Toy Trainer

(treinador original).

✦ Se ainda não criou uma personagem Mii, é apresentado o nome de utilizador definido na Consola Nintendo 3DS.

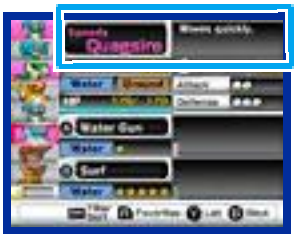
⑦ Attack / Defense

Attack significa poder ofensivo, enquanto Defense refere-se ao poder defensivo. Quantos mais símbolos ○ tiverem, maior será o poder ofensivo ou defensivo dos Pokémon.

⑧ Efeitos dos Moves

Aqui serão exibidos efeitos adicionais, caso existam.

Special Traits



Alguns Pokémon têm Special Traits (Caraterísticas Especiais). Existem muitos tipos de Special Traits. Os efeitos destas podem, por exemplo, aumentar a velocidade de movimento do Pokémon ou afetar o modo de funcionamento de um move.

✦ Os nomes dos Pokémon com Special Traits são apresentados em cores diferentes.

9 Instalações da Cidade

As cidades são o ponto de partida da sua aventura. Pode utilizar Launch Pads e tunnels para viajar até vários locais. As cidades têm também muitas instalações diferentes que lhe vão ajudar na sua viagem.

- ✦ Algumas instalações também estão disponíveis fora das cidades.
- ✦ À medida que progride no jogo, haverá cada vez mais instalações disponíveis.

Glowing Fountain

Restaura os HP de todos os seus Pokémon, incluindo qualquer Pokémon que tenha desmaiado.

Move-a-majig

Pode gastar para ensinar ao seu Pokémon atual um move aleatório. Se o Pokémon já conhece dois moves, terá de o fazer esquecer um antes de aprender um novo move.

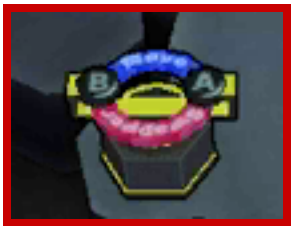
Acerca de

Quando derrota inimigos ou se torna o Battle Royale champion (campeão), aparecem . Toque nelas para as apanhar. Pode gastar no Move-a-majig, Move Vendor, etc.

Move Vendor

Pode gastar para ensinar um move específico ao seu Pokémon atual, se ele puder aprendê-lo. Cada Move Vendor oferece um move único.

Move Swapper



Pode gastar para trocar os moves atribuídos a Ⓐ e Ⓑ.

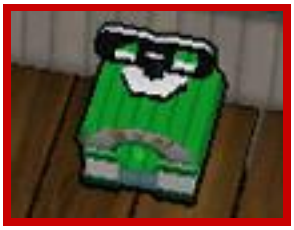
Collection

Veja informações sobre os Pokémon que encontrou. As formas diferentes são registadas separadamente. Os Pokémon dos quais se tornou amigo estão em destaque.

Information

Veja informações sobre o jogo, tais como há quanto tempo está a jogar ou quantos Pokémon derrotou. Mova ✣ ou ◎ para a esquerda ou para a direita para mudar as páginas.

Release Point



Liberte aqui os seus amigos Pokémon. Prima Ⓐ para colocar uma marca nos Pokémon que quer libertar. Quando tiver acabado de selecionar os Pokémon, prima Ⓑ, o que faz surgir a mensagem de confirmação. Selecione YES (Sim) para libertar esses Pokémon. Os Pokémon que libertar poderão deixar ficar ou um Pokémon diferente como presente de despedida.

Move School

Utilize estas instalações para que os seus outros Pokémon ensinem um move ao seu Pokémon atual. Selecione um move e, em seguida, os Pokémon. Quando tiver acabado de selecionar os Pokémon, prima Ⓑ, o que faz surgir a mensagem de confirmação. Depois de o Pokémon aprender o move, os Pokémon que o ensinaram desaparecerão.

Tunnel

Visite o Drilbur, que gosta de dormir em certos locais no field. O Drilbur irá criar um tunnel, que pode utilizar para ir e vir da cidade.

Inserir Palavras-passe

Fale com Munna na Easterly Town para inserir uma palavra-passe. Para inserir palavras-passe, toque nos números do teclado numérico com o stylus. Novos Pokémon surgem algures no jogo quando inserir palavras-passe corretamente.

- As palavras-passes serão reveladas fora deste jogo. Visite a página web oficial Super Pokémon Rumble (www.pokemon.com/superrumble/) para mais detalhes. Note que este serviço poderá terminar sem aviso prévio.

Modo de Jogo Local

Esta aplicação permite-lhe enfrentar uma variedade de areas, com um amigo, através do Modo de Jogo Local Nintendo 3DS e fazer amizade com mais Pokémon do que o habitual. Podem participar até dois jogadores e todos terão de ter uma cópia da aplicação.

- ✦ O modo Two-Player fica disponível depois de passar a primeira Battle Royale.
- ✦ No modo Two-Player, o jogo não é interrompido quando abre o Switch Menu.

O que vai precisar:

- Uma Consola Nintendo 3DS por jogador
- Uma cópia da aplicação por jogador

Configuração

① O anfitrião seleciona RECRUIT (Recrutar), enquanto o jogador que adere (o convidado) seleciona SEARCH FOR A PLAYER (Procurar Jogador). Quando a comunicação é estabelecida com êxito, o ecrã do convidado mostra o nome do anfitrião. Quando o convidado selecionar o nome do anfitrião,

ambos os jogadores avançarão para a sala de espera de jogos Two-Player. O anfitrião utiliza então a Launch Pad para selecionar uma area.

✦ Apenas podem ir até areas que ambos já passaram. As arenas Battle Royale, as Team Battle e as Charge Battle não estão disponíveis.

② As Wonder Keys são partilhadas entre si e o seu amigo. Se os HP do Pokémon de um amigo chegarem a zero, pode restaurar alguns colocando o seu Pokémon atual ao lado do dele. Mesmo que já não haja Wonder Keys, o jogo continuará desde que o Pokémon atual de um jogador ainda tenha HP. Os Pokémon tombados farão amizade com o primeiro jogador a chegar até a eles. Quando passarem uma area, regressarão à sala de espera. Para saírem do modo Two-Player, vão até às instalações End Connection (Terminar Ligação).

Gift Exchange

Se ambos concluíram o jogo, o jogador e o seu amigo poderão dar Pokémon um ao outro, através da Gift Exchange (Troca de Presentes), na sala de espera de Two-Player. Os Pokémon que der deixarão de estar na Collection do jogador.

11 Shopscope

StreetPass™

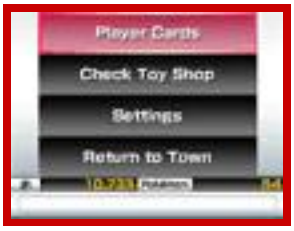
Esta aplicação permite visitas à sua Toy Shop (loja de brinquedos) por parte de personagens Mii de outros jogadores, bem como combates com as Collections de Toy Pokémon de outros jogadores. Para comunicar utilizando esta função, todos os jogadores deverão ativar o StreetPass para esta aplicação. O seu nome de utilizador, o nome do seu personagem Mii e a sua saudação poderão ser vistos por outros jogadores.

- É possível desativar a funcionalidade StreetPass através do Controlo Parental. Para mais informações, consulte o manual de instruções.
- O Shopscope fica disponível depois de passar a primeira Battle Royale.

Ativar o StreetPass

Procedimentos de Ativação

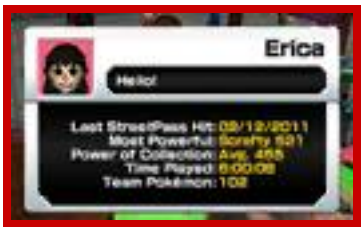
① Quando utiliza as instalações Shopscope, surge o seguinte menu. Pode ativar o StreetPass no settings menu (menu de definições).



Player Cards (Cartões de Jogado-res)	Veja informações a respeito de outros jogadores com quem se cruza e lute contra as suas Collections.
Check Toy Shop (Ver Toy Shop)	Veja os clientes atuais. Para convidar um novo cliente para a sua Toy Shop, selecione Ⓐ INVITE A CUSTOMER (Convidar Cliente). Custa dez Moedas de Jogo ganhas na sua Consola Nintendo 3DS. Necessita de ter pelo menos duas personagens Mii na sua Consola Nintendo 3DS para poder convidar clientes.

Settings (Definições)	Veja a sua Collection, utilize o stylus para editar a sua saudação e muito mais. Pode também ativar ou desativar o StreetPass.
Return to Town (Regressar à Cidade)	Deixe a Toy Shop e regresse à cidade.

② Quando a comunicação StreetPass tem êxito, os clientes podem visitar a sua Toy Shop e fazer lá compras. Recebe quando eles visitam a sua Toy Shop!



③ Depois de os clientes visitarem a sua Toy Shop, poderá ver informações sobre estes, se selecionar PLAYER CARDS (Cartões de Jogadores) no Menu Toy Shop. Para selecionar um cartão, prima Ⓐ, o que mostra a Collection do cliente. Pode então lutar contra os seus Pokémon.

✦ Pode guardar até 30 cartões de jogadores. À medida que encontra mais jogadores, os cartões mais antigos são

eliminados, a começar pelo mais antigo. Para impedir que os cartões sejam eliminados, prima R para os proteger.

④ Quando vence um combate contra um cliente, pode tomar emprestado o seu Pokémon. Irá aparecer na entrada de uma area como um Helper Pokémon e ajudar na sua aventura. Partirá depois da area ter sido passada.

Desativar o StreetPass

Selecione STREETPASS SETTINGS (Definições StreetPass) em SETTINGS (Definições) no menu Toy Shop. Quando prime Ⓐ, surge "Deactivate StreetPass for Super Pokémon Rumble?" (Desativar StreetPass para Super Pokémon Rumble?). Selecione YES (Sim) para parar a comunicação StreetPass.

12 Informações de Contacto

Para informações sobre produtos, visite a página web da Nintendo em: www.nintendo.com

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulte o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS ou visite: support.nintendo.com